

Spielerische Seiten : aus Wolfenbüttler und zentralschweizerischen Beständen

Autor(en): **Keller, Rolf E.**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Librarium : Zeitschrift der Schweizerischen Bibliophilen-Gesellschaft = revue de la Société Suisse des Bibliophiles**

Band (Jahr): **36 (1993)**

Heft 2-3

PDF erstellt am: **13.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-388564>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

ROLF E. KELLER (ZUG)

SPIELERISCHE SEITEN

Aus Wolfenbüttel und zentralschweizerischen Beständen

Schon seit einiger Zeit bestanden Pläne, im «Museum in der Burg Zug» eine Ausstellung zum Thema «Spielzeug» oder noch lieber «Spiele» zu veranstalten. Geradezu ein Idealfall war es dann, als sich die Gelegenheit bot, von der Herzog August Bibliothek in Wolfenbüttel die Ausstellung «Spielerische Seiten. Spiele und Spielebücher¹» zu übernehmen. Dank dem reichen Bestand der Bibliothek konnten alte Spiele und die eher seltenen Spielebücher gezeigt werden. Wenig bekannt dürfte es auch sein, daß das Spiel schon den Flugblättern im 17. Jahrhundert als beliebte Metapher diente, um Machtverhältnisse bildlich darzulegen. Der Anlaß zu dieser Ausstellung in Wolfenbüttel lag sicher darin, daß der Begründer der Bibliothek, Herzog August von Braunschweig und Lüneburg-Wolfenbüttel (1579–1666), 1616 das erste gedruckte deutschsprachige Schachbuch («Das Schach- oder König-Spiel») verfaßte. Auch wenn das Buch heute nur noch historische Bedeutung hat, so diente es doch lange Zeit als Orientierungshilfe für spätere Schachbücher. Die Ausstellung erschöpfte sich jedoch nicht mit diesem Thema, sondern führte mit dem Gänsepiel zu den ältesten Brett- und Würfelspielen. Es kamen Strategie- und Festungsspiele, Lernspiele und das Backgammon hinzu. Es wurde auch gezeigt, wie das Pachisi-Spiel, das aus dem Orient stammt und das stark mit dem dortigen religiösen Weltbild verbunden ist, sich zu Beginn unseres Jahrhunderts zum «Mensch ärgere dich nicht» wandelte. Im Anhang zum Schachbuch hatte Herzog August eine Darstellung der Rythmomanachie verfaßt, ein Spiel, das sich vom Mittelalter bis ins 17. Jahrhundert großer Beliebtheit erfreute, das aber heute wegen ganz an-

derer mathematischer Grundvorstellungen vollkommen in Vergessenheit geraten ist.

Zur Ausstellung in Wolfenbüttel trugen auch die Bibliotheksräume und nicht zuletzt deren in hellem Pergament gebundene Bücher bei, die den auf Schlichtheit bedachten protestantischen Geist dieses Hauses zum Ausdruck bringen. Man gewann den Eindruck, daß das Spiel einem gehobenen und anspruchsvollen Zeitvertreib diene. Es war uns klar, daß diese einmalige Atmosphäre sich allenfalls dokumentieren, aber nicht übertragen ließ. Dafür haben wir einen regionalen Bezug gesucht, indem wir bildlichen Darstellungen des Spieles und der Spieler besondere Beachtung schenkten.

Die Spiele aus Wolfenbüttel heben in erster Linie den ethischen Wert des Spieles als sinnvoller Zeitvertreib hervor. Daß es beim einen oder anderen Spiel auch um Geld ging, wird dem aufmerksamen Leser der Spielregeln nicht entgehen. Auf den Flugblättern wird die Wirkung des Geldes bei den Machtspielen noch etwas deutlicher. Doch drastisch kommt es erst in den beiden Beispielen aus der Zentralschweiz zum Ausdruck. Die Miniatur der Nicolausde-Lyra-Bibel (Zentralbibliothek Luzern²) stellt in eindrucklicher Art vier Spieler an einem Spielbrett (Abb. 1) dar. Um das Verwerfliche ihres Tuns zu unterstreichen, schwebt der geflügelte Teufel über ihnen. Die Spielszene illustriert mit drei weiteren (Moses empfängt von Gottvater die Gesetzestafeln; Mann und Frau knien vor Götzenbild, der Teufel schwebt über ihnen; Priester zelebriert Messe, Mann und Frau nehmen teil) die zehn Gebote (Exodus 20). Das Manuskript ist zwischen 1459 und 1462 geschrieben und illustriert worden und kann nach Wolfenschießen lokalisiert



*Eine nützliche Spiel-Karte für die Flucher
 (Herzog August Bibliothek Wolfenbüttel).*

werden. Das Spiel ist heute unter dem Namen Backgammon bekannt, aber als Vorläufer bereits im Grab Tutenchamuns (um 1350 v. Chr.) zu finden. Martin Luther nannte es «Wurfzabelspiel», und unter dem Namen «Tric-Trac» war es das Lieblingsspiel von Ludwig XVI. von Frankreich. Auch auf der Rückseite des Schachbrettes von Herzog August ließ sich «Tric-Trac» spielen. Merkwürdig ist, daß sich vier und nicht wie üblich zwei Spieler daran beteiligen.

Nicht weniger dramatisch bringen die negativen Folgen des Spieles die ersten drei Bilder des zwölfteiligen Heiligblutzyklus aus Willisau³ zum Ausdruck. Der Legende nach spielten 1392 drei Gesellen (auf dem

Bild sind es vier) vor der Stadt Willisau Karten. Der Verlierer, Ueli Schröter, flucht. Nach einer neuen Niederlage wirft er den Dolch zum Himmel und verwundet damit Christus. Fünf Blutstropfen fallen auf den Tisch, der Frevler wird vom Teufel entführt (Abb. 2). Die weiteren Bilder zeigen, daß das Spiel auch den beiden anderen Mitwirkenden kein Glück brachte. Sie versuchten vergeblich die Blutstropfen vom Tisch zu entfernen. Das führte zur Gründung des Wallfahrtsortes in Willisau. Über zwanzig Heiligblut-Wallfahrtsorte sind in Europa bekannt. Einige sind ihrer Legenden nach ähnlich strukturiert wie die Willisauer. Sie wird erst Ende 15. Jahrhundert publiziert und in der zweiten Hälfte des 16. Jahrhunderts populär. Die 1638 von einem unbekanntem Künstler gemalten und 1774 renovierten Bilder sind keine Meisterwerke, doch geben sie, in ihrer einfachen Erzählweise den heutigen Comics durchaus verwandt, die Legende gut verständlich und einprägsam wieder.

Unter dem Titel «Eine nützliche Spiel-Karte für die Flucher: Und nützliche Fluch-Karte für die Spieler⁴» (Herzog August Bibliothek) nahm der Leipziger Johann Praetorius bei seinem 1671 in Nürnberg erschienenen Lehrkartenspiel das Motiv des Fluchens während des Spieles auf (vgl. Abb. im Text). Das Spiel besteht aus 36 Kupferstichkarten mit deutschen Farben. Die Karte «Der König» stellt zum Bei-

LEGENDEN ZU DEN FOLGENDEN VIER SEITEN

- 1 Spielszene in der Nicolaus-de-Lyra-Bibel (Zentralbibliothek Luzern).
- 2 Bild aus der Willisauer Heiligblutlegende (Bürgergemeinde Willisau-Stadt).
- 3 Kaiserspiel-Karte, 18. Jahrhundert (Museum in der Burg Zug).
- 4 Erster König im Schachzabelbuch (Stadtbibliothek Zofingen).
- 5 Thomas Murner: Scacus infallibilis quantitatis syllabarum... (Zentralbibliothek Luzern).
- 6 Spiel «Abtei der wandernden Bücher» (Herzog August Bibliothek Wolfenbüttel).

aut me et parerem impi
cordia in milia hyo qui
diligunt me et custodunt
precepta mea No scripsit
reuerentia dei cu dicit No



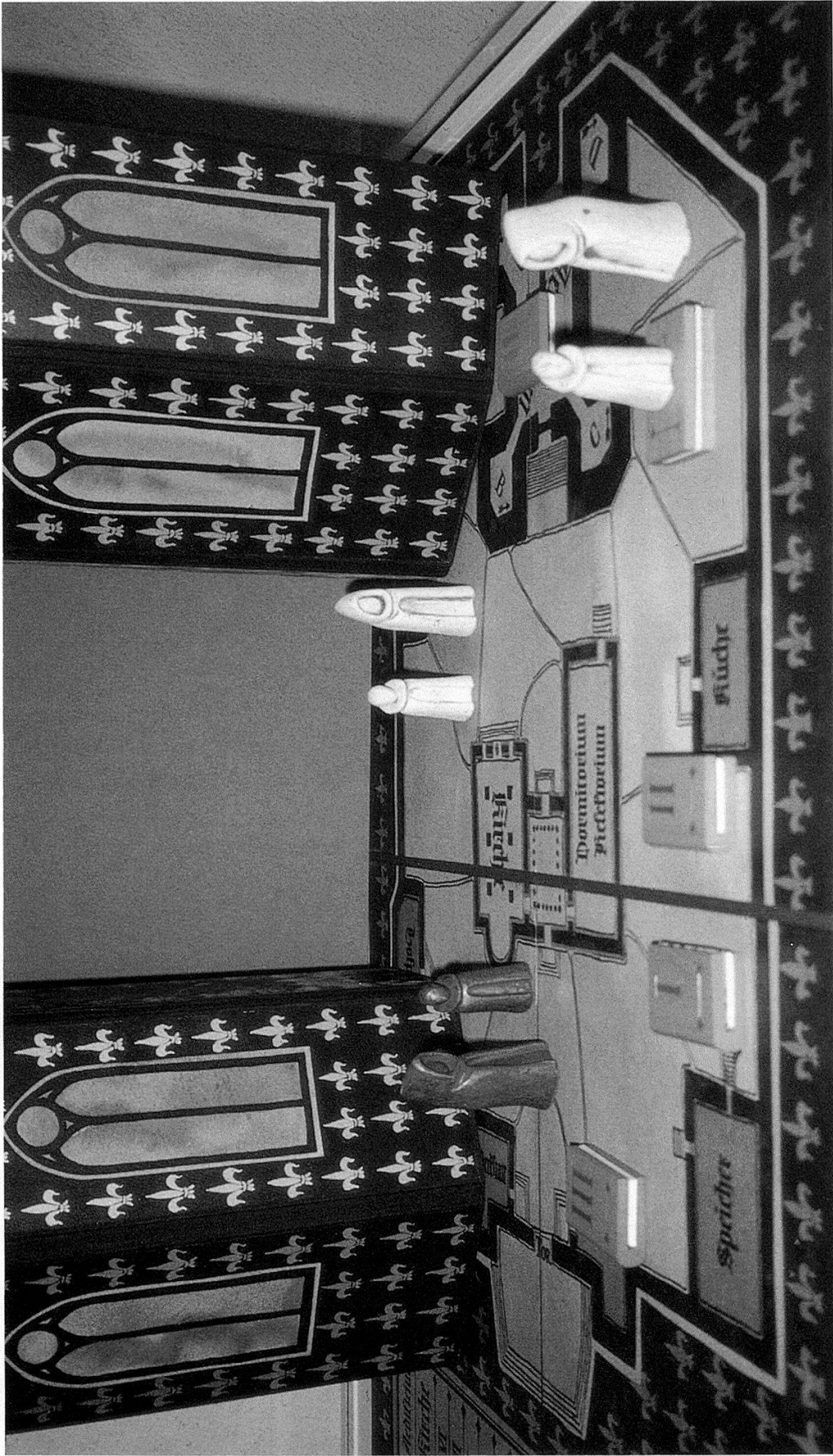
assumeret nome dñi dei
tui in vanu nec em habe
bit i fonte dñs qui em



Se. Carl Beck, Saltkeller und Statthalter, Renova 1774

Se. Hans Kneubüchel, Statthalter, 1631

Verführth das erden Töleken Wirt, Fünff Tropfen blüth den Tisch berühren,
 Ven himel Gottes seüen Trist, Den Schrüter zwen Teüfel hinführen,



spiel dar, wie ein Soldat das Christkind einer Muttergottesstatue zerstört. Deutliche Worte begleiten das Bild:

«Ich fluchet nicht beÿm Spiel.
wie diese Ertz-Soldaten.
Davon auch einer hat mit seinen Schelmen thaten
Das Jesulein zerklopft: drum
er Gott miß gefiel,
und ihn der Teüffel holt. Ich fluchet nicht beÿm spiel.»

Der Untertitel «Darinnen sie / wie in einem Spiegel / ihr Ebenbild anzutreffen haben: und sich daraus für allerhand Lastern . . . hüten lernen können» besagt allerdings, daß es Praetorius im Gegensatz zur Wilisauer Legende nicht um eine Verteufelung des Spieles ging, sondern darum, durch Abschreckung die Moral des Spielers zu heben.

Aus diesen Darlegungen könnte der Eindruck entstehen, daß das Spielen in der Zentralschweiz verpönt war. Zwar wurde einem Hans Wittwer aus Baar⁵ 1512 wegen böser Schwüre während eines Jahres verboten zu spielen. Doch schon die zeitliche Einschränkung zeigt, daß es nicht um ein generelles Verbot ging. Grünlasierte quadratische Ofenkacheln, um 1500 entstanden und in Zug nachweisbar, zeigen zwei Kartenspielerinnen⁶ und zwei Würfelspieler (Schweizerisches Landesmuseum, Zürich). Daß man dem Spiel durchaus eine positive Seite abgewinnen konnte, wird nicht zuletzt damit bezeugt, daß sie von Ulrich Stapf, vermutlich dem Hafner, signiert wurden. Zahlreiche Spielkarten (Abb. 3) belegen, daß in der Zuger Burg oft und gerne gespielt wurde. Sie sind den Spielern durch die Bodenritzen entschwunden, hie und da wurde vielleicht auch einmal nachgeholfen. Anlässlich der Restaurierung der Burg kamen sie im Bauschutt, aber auch in Wandkästen zum Vorschein. Es handelt sich zum größten Teil um Kaiserspiel- und Jaßkarten aus dem 18. und 19. Jahrhundert, um Tarockkarten aus dem 17. Jahrhundert

und vereinzelt um andere Karten. Auch Spielfiguren aus Ton wurden im Burgareal gefunden, wie die Edeldame (um 1450/607), die vielleicht einmal zu einem Kinderspiel gehörte.

Rund 200 Jahre älter als das Schachbuch von Herzog August ist das Schachzabelbuch⁸ (Abb. 4), das in der Stadtbibliothek Zofingen aufbewahrt wird und vermutlich von Johannes zum Bach in Luzern geschrieben und illustriert wurde. Das Manuskript ist aber kein Lehrbuch für den Schachspieler, sondern die Schachfiguren dienen als Allegorie für Stände und Berufe und der von ihnen geforderten Tugenden. Der Dominikaner Jacobus de Cessolis aus der Lombardei hat gegen Ende des 13. Jahrhunderts ein Traktat unter dem Titel «Liber de moribus hominum et officiis nobilium super ludo scaccorum» verfaßt, das als das erste Schachzabelbuch gilt. Den lateinischen Text hat der Benediktiner Mönch Konrad von Ammenhausen, der Leutprie-ster in Stein am Rhein war, um 1330 ins Deutsche übertragen und durch eigene Erzählungen ergänzt. Der Predigtcharakter des lateinischen Vorbildes tritt darin in den Hintergrund. Die Miniaturen mit den einfacheren Spielfiguren gewähren jedoch einen interessanten Blick in den Alltag.

Nicht in der Zentralschweiz entstanden, aber in der Luzerner Zentralbibliothek aufbewahrt ist das Lehrspiel des Elsässer Humanisten und Theologen Thomas Murner (1475–1537), das er «Scacus infallibilis quantitatis syllabarum . . .⁹» (Abb. 5) titulierte. Murner war zeitweise Lesemeister im Franziskanerkloster in Freiburg i.Br. und benutzte dieses Lehrspiel für seine Vorlesungen über Prosodie (Lehre von Akzent und Silbenquantitäten). Murner wurde später vor allem als literarischer Gegner von Martin Luther bekannt. Das Spiel setzt sich aus einem schachbrettartigen Diagramm zusammen, oben stehen die Vokale alternierend mit den Würfelaugen, vertikal die Konsonanten, unten fünfmal die Zahlenreihe 1–3 und in den Eckfeldern die Di-

phthonge. Darunter ist auf einem zweiten Holzschnitt ein Rad abgebildet, das von den vier Winden «angetrieben» wird. Mit dem Einschnitt wird die Länge der Silbe angegeben: weiß bedeutet eine lange, schwarz eine kurze und schwarzweiß eine halblange Silbe. Die Spielidee fand zwar Beachtung, blieb aber Murners Zeitgenossen wie dem Schreibenden unverständlich und fand viele Spötter. In zwei verbesserten Auflagen (1509 und 1511) versuchte er, der Kritik zu begegnen.

Murners Lehrspiel wurde das der «Abtei der wandernden Bücher¹⁰» (Herzog August Bibliothek) (Abb. 6) gegenübergestellt, ein Spiel, das 1991 der studierte Kommunikations-Designer Thomas Fackler schuf. Die Spielidee geht auf Umberto Eco's Roman «Der Name der Rose» zurück und präsentiert sich wie dieser in postmoderner Aufmachung. Die Spieler, Mönch und Novize, versuchen, dem Abt und Bibliothekar mit Hilfe der Buchstaben, die sich in den «Folianten» befinden, das Lösungswort zu entreißen. Mindestens so viel Wert wie auf die Spielidee wurde auf die Ausführung gelegt. Der Spielplan besteht aus leinewaschierter Buchbinderpappe mit Handsiebdruck und Aquarell auf Büttenpapier. Die «Folianten» sind aus Birnenholz und mit 22karätigem Gold geprägt, die Buchstaben auf Museumskarton handsiebgedruckt, die Figuren aus Ton einzeln modelliert. Jedes Spiel ist numeriert und die Gesamtauflage auf 200 Exemplare limitiert. Man kann analog zum bibliophilen Buch vom «ludophilen Spiel» sprechen.

Fragt man nach dem zentralschweizerischen Beitrag, so muß einschränkend gesagt werden, daß die Ausstellung in Zug keineswegs einen umfassenden Überblick zu diesem Thema anstrebte, sondern die in Wolfenbüttel vorhandenen Spielarten durch Beispiele aus der Zentralschweiz ergänzen wollte. So kamen mit den Jaßkarten und dem Kaiser- oder Karnöfelspiel Kartenspiele hinzu, die man in Norddeutschland nicht kennt, während die Spiele mit deut-

lichen Farben bei uns weniger verbreitet waren. Die Spiele und Spielebücher aus der Wolfenbüttler Bibliothek heben den hohen ethischen Wert, den man dem Spiel als Zeitvertreib beimaß, hervor. Die Beispiele aus der Innerschweiz zeigen die Verankerung des Spieles in der breiteren Bevölkerung und weisen drastisch darauf hin, daß es beim Spiel nicht immer nur um Zeitvertrieb, sondern auch um Geld ging (und geht).

ANMERKUNGEN

¹ Ausstellungskatalog Spielerische Seiten. Spiele und Spielebücher in der Herzog August Bibliothek, verfaßt von Petra Feuerstein und Hans-Christian Winters, Wolfenbüttel 1992.

² Marie-Claire Berkemeier-Favre: Die Miniaturen der Nicolaus-de-Lyra-Bibel in der Zentralbibliothek zu Luzern, Diss. Freiburg i. Üe. 1980, S. 90/91.

³ Josef Brülisauer, Herbert Haag, Wolfgang Schildmann: Das Heilig Blut zu Willisau, Passau 1992, S. 5–16. Für weitere bildliche Darstellungen der Willisauer Heiligblutlegende siehe Bruno Bieri: Am Anfang war das Spiel! Geschichte und Legende rund ums Heiligblut zu Willisau, Willisau 1992, S. 32–40.

⁴ Spielerische Seiten (vgl. Anm. 1), S. 29, Nr. 29.

⁵ Urkundenbuch von Stadt und Amt Zug, II. Band, Zug o. J., S. 964, Nr. 1987.

⁶ Rosemarie Franz: Der Kachelofen, 2. Aufl., Graz 1981, S. 68, Abb. 150, 151. Ausstellungskatalog Alltag zur Sempacherzeit, Historisches Museum Luzern 1986, S. 123, Nr. 142, 144.

⁷ Hugo Schneider: Die Burg von Zug, in: Zeitschrift für Schweizerische Archäologie und Kunstgeschichte, Bd. 27, 1970, S. 222/223. Alltag zur Sempacherzeit (wie Anm. 6), S. 77/78, Nr. 53.

⁸ Ferdinand Vetter (Hrsg.): Das Schachzabelbuch Kunrats von Ammenhausen, Frauenfeld 1892. Adolph Goldschmidt: Die Luzerner illustrierten Handschriften des Schachzabelbuches des Schweizer Dichters Konrad von Ammenhausen, in: Innerschweizerisches Jahrbuch für Heimatkunde, VIII./X. Band, 1944/46, S. 9–33. Heinz-Jürgen Kliever: Die mittelalterliche Schachallegorie und die deutschen Schachzabelbücher in der Nachfolge des Jacobus de Cessolis, Diss. Heidelberg 1966.

⁹ Moriz Sondheim: Gesammelte Schriften, Frankfurt a. M. 1927, S. 42–49. Ausstellungskatalog Thomas Murner, Humaniste et théologien alsacien 1475–1537, Bibliothèque nationale et universitaire Strasbourg, S. 149, 152/153.

¹⁰ Spielerische Seiten (wie Anm. 1), S. 33, Nr. 34.